admira

The green cloud software

Manual de usuario para la plataforma de Digital Signage ADmira

www.admira.mobi

Tabla de Contenido

Conceptos básicos **4**

ADmira Player **6**

Dar de alta un Player *7*

Instrucciones para un correcto funcionamiento del Player *8*

Modo Simple **9**

Modo Avanzado **9**

1. Vista General **12**

2. Contenidos **13**

2.1. Subir *13*
2.1.1. Formatos aceptados por el sistema 14
2.1.2. Subir contenido a Pantalla Completa o Flash/HTML con Adjuntos 14
2.1.3. Subir archivos adjuntos para un Flash/HTML 15
2.1.4. Dispositivos de Captura 16
2.1.5. Contenido Web 17
2.1.6. Widget 17

2.2. Contenidos *18*
2.2.1. Propiedades de los Contenidos 18
2.2.2. Editar la distribución de contenidos 19
2.2.3. Modo de emisión 20

2.3. Smartcontent *21*

2.4. Contenidos eliminados *23*

3. Reservas (modo avanzado) **24**

3.1. Reservas *24*

3.2. Calendario *25*

4. Administración **26**

4.1. Producción *26*
4.1.1. Playlists simples 26
4.1.2. Bloques (para playlists simples) 27
4.1.3. Categorías (modo avanzado) 29
4.1.4. Criterios (modo avanzado) 30
4.1.5. Ratios 32
4.1.6. Playlists con criterios 35
4.1.7. Plantillas 36

4.2. Distribución *39*
4.2.1. Inventario 39
4.2.2. Pantallas 40
4.2.3. Horarios 43

4.3. Gestión *44*
4.3.1. Emisión 44
4.3.2. Estadísticas 44

4.3.3. Log 45
4.3.4. Administración 45
4.3.5. Usuarios 46
4.3.6. Proyectos 47
4.3.7. Log de Descargas 47
4.3.8. Log de Emisión 47
4.3.9. Estadísticas de tráfico 48
4.3.10. Notificaciones 48

Conceptos básicos

En este apartado explicaremos una serie de términos que te encontrarás con frecuencia al usar el portal de *Digital Signage* de **ADmira**. Nuestra intención es que te familiarices con estas palabras lo antes posible para que puedas sacar el máximo partido a la solución de **ADmira**.

***Recomendamos la utilización de los navegadores Chrome y Mozilla Firefox para acceder al portal de gestión online.**

Player

Ordenador que, gracias al *software* homónimo (**ADmira Player**), actúa de receptor de los contenidos subidos o generados en el portal y los emite en las pantallas asociadas.

Modo Simple

Modo de creación de ***Playlists*** en el que el usuario especifica "manualmente" qué contenidos se emiten y en qué orden.

Modo Avanzado

Modo de creación de ***Playlists*** en el que éstas se generan automáticamente siguiendo los **ratios**, **criterios** y **categorías** de cada contenido.

Playlist (modo simple)

Lista de reproducción de **contenidos** (loop). En ésta, los contenidos están ordenados según el orden de reproducción que tendrán al ser emitidos.

Bloque (modo simple)

Agrupación de varios contenidos ordenados que, a su vez, va incluida dentro de una ***Playlist*** como si fuera un único elemento. Esto permite hacer "*playlists* dentro de *playlists*" para gestionar los nuevos contenidos y el orden dentro de éstas de forma más sencilla, rápida y cómoda.

Playlist por criterios (modo avanzado)

Playlist automática generada por el sistema para cada Player, según los siguientes parámetros de distribución avanzada:

Categoría (modo avanzado)

Tag o palabra clave que denomina la **tipología de los contenidos** -por ejemplo, "Publicidad" o "Información"-. Las categorías se utilizan en el **Modo Avanzado** para generar listas de reproducción automáticamente, respetando el porcentaje de emisión que tiene esa categoría de contenidos en el ratio (ej. 50% publicidad). Las categorías se aplican a los contenidos y a los porcentajes del ratio de emisión.

Criterio (modo avanzado)

Tago palabra clave que determina la **distribución de los contenidos** -por ejemplo, "Todos los *Players*", o "*Barcelona*"-. Los criterios se utilizan en el **Modo Avanzado** para generar listas de reproducción automáticamente, y se aplican a los contenidos y a los players.

Ratio (modo avanzado)

Porcentaje de emisión ("cuota de pantalla") para cada **categoría** de contenidos. El ratio de emisión se aplica al *Player*.

ADmira Player

Para poder emitir el contenido que incluyas en tu proyecto a través del portal, necesitarás tener al menos un ordenador con el programa **ADmira Player** instalado.

Descárgalo en este **enlace**:
http://www.admira.mobi/Downloads/ADmiraMobi.exe

Una vez descargado, instálalo siguiendo las instrucciones mostradas al ejecutar AdmiraMobi.exe.

Características de ADmira Player

El programa tiene cuatro módulos bien diferenciados:

ADmira Player: Reproductor de contenidos.

ADmira Transfer: Transfiere archivos y/o configuraciones del servidor al equipo

- **Verde:** Activo (Conexión con el servidor, actualizará si hay cambios)
- **Rojo:** Inactivo (Sin conexión con el servidor, no actualizará si hay cambios)

ADmira Manager: Se encarga de reiniciar **ADmira Transfer** en caso de pérdida de conexión involuntaria con el servidor.

ADmira Config: Permite cambiar parámetros de la configuración del **Player**, como fijar un horario o configurar una conexión con un servidor *Proxy* (intermediario).

Para parar la ejecución del Player: Hacer clic secundario en el icono de **ADmira Transfer** en la **barra de tareas** (*SystemTray*) y seleccionar la opción "*Start/Stop Player*".
Para reanudar la ejecución, solo hay que volver a repetir la acción.

Dar de alta un Player

Después de instalar **ADmira Player** en un ordenador y de que se haya configurado todo correctamente, aparecerá esta pantalla.

Simplemente hay que introducir el correo y la contraseña de acceso al portal y el ***Player*** se vinculará a esa cuenta.

En este momento, el ***Player*** ya está preparado para reproducir contenido, sólo hay que asignarle una ***Playlist*** simple, o bien distribuir contenidos a ese *player* mediante la distribución avanzada.

Para que un Player acepte playlists por criterios debe editarse su configuración (cambiar el modo de playlist de simple a automático)

***Nota importante**

Se necesita una conexión a Internet para que el *Player* se actualice con el nuevo contenido y las nuevas configuraciones.
Sin conexión, el *Player* solo mostrará los contenidos descargados en la última actualización siempre que estos no hayan caducado.

Instrucciones para un correcto funcionamiento del Player

El *Player* ya está preparado para comenzar a emitir contenido. Sin embargo, al estar el circuito de Digital Signage en un lugar público no está de más seguir una serie de pasos para facilitar el encendido y apagado de los *Players* y **evitar dar una mala imagen** en caso de que el *Player* deje de reproducir (por ejemplo, que salga el protector de pantalla, o que otro programa como un antivirus o un aviso del Sistema Operativo haga que el *Player* deje de ejecutarse en pantalla completa)

1	Acceder a BIOS y activar en **PowerAlways** (para que arranque automáticamente en caso de corte eléctrico). Opcionalmente, activar las opciones de **Wake onAlarm** (para que arranque a una hora determinada) o **Wake on LAN** (para que arranque a partir de una "señal" dada por un servidor).
2	Dejar solamente usuario administrador, eliminar cualquier otro. No poner contraseña.
3	Desactivar protector de pantalla.
4	Desactivar ahorro de energía, en Windows poner **Apagar Todo** en “Nunca”.
5	Configurar la resolución de pantalla a la resolución adecuada para el contenido.
6	Desactivar las actualizaciones automáticas.
7	Desactivar avisos de Windows.
8	Ocultar iconos de escritorio / Ocultar barra de inicio.
9	Programar tarea de apagado si fuera necesario.
10	Desactivar o configurar antivirus para que no muestre alertas ni mensajes.
11	Comprobar que tiene acceso a Internet.

Una vez realizados estos pasos, estaremos seguros de que el *Player* **sólo mostrará el contenido que queremos emitir al encenderse o apagarse**.

Ahora veremos las **dos formas de crear una lista de reproducción** para que la reproduzca el *Player*.

Modo Simple

En el **Modo Simple** se elige el contenido de forma **individual** u organizado en **bloques** y se añade a la lista de reproducción, dándole una posición. Éste será el orden de reproducción y una vez la reproducción llegue al final de la lista, ésta comenzará de nuevo (haciendo un ***loop*** o bucle).

Una vez generada la *Playlist*, el usuario especifica en qué *Players* se va a emitir, asignándole una o varias playlists a cada equipo.

Modo Avanzado

Recomendado para circuitos grandes (con muchos Players), en el **Modo Avanzado** las ***playlists*** se generan de forma automática en base a unos **criterios**, **categorías** y **ratios** asignados a los contenidos y *Players* y definidos previamente por el usuario.

- **Categorías:** De qué **tipo** es el contenido, por ejemplo: *Publicidad*, *Telefonía*, *Noticias*, *Cine*, etc.

- **Criterios: Dónde se va a distribuir** el contenido. Ejemplos: *Barcelona, Madrid, Planta Baja,* etc.

- **Ratios: Cuota de emisión** del contenido perteneciente a una categoría determinada. Ejemplo: *50% Publicidad*, *30% Noticias*, *20% Cine*. Ha de sumar un total del 100%.

Para generar automáticamente las *Playlists*, hay que definir previamente las necesidades específicas del proyecto.

Primero, hay que **diferenciar los *Players*** y agruparlos por **Criterios**. Normalmente, esta diferenciación se corresponde con la ubicación del *Player*, pero puede cualquiera que se ajuste a las necesidades del usuario.

Ahora hay que crear una serie de **Categorías** para los **contenidos**. Estas categorías definirán el tipo de contenido. Estas categorías se incluirán después en el porcentaje correspondiente del **Ratio** de emisión, especificando una cuota de pantalla (fija o variable) para una o varias categorías de contenido.

Una vez definidos los **criterios, categorías** y **ratios** del proyecto, hay que asignar uno o varios **criterios** y una **categoría** a los contenidos que se suban al portal (en el momento de la subida o en "editar distribución")

Por último es necesario en el modo avanzado definir un "modo de emisión" del contenido, que puede ser un "número de pases" concreto (ej. 30 pases/hora) o bien "ilimitada" (sin límite de pases)

Ejemplo de uso "real" del modo avanzado

Creamos un proyecto en un centro comercial en el que hay **3 zonas diferenciadas**: zona de restaurantes, zona de tiendas y zona de ocio. Esto es un **criterio**, la **zona donde está el *Player***, que puede tener como valores los tipos antes comentados. Según este criterio distribuiremos el contenido en los *Players.*

A su vez, tenemos los siguientes **tipos de contenido**:

- **Cine**: *trailers* de películas.
- **Publicidad**: diferentes tipos de publicidad
- **Restaurantes**
- **Telefonía**: tiendas de telefonía, operadores, etc.
- **Moda:** marcas de ropa, tiendas
- **Otros**
- **Notícias**
- **Actualidad**
- **Deportes**
- **Otros**
- **Curiosidades**
- **Contenido de relleno** "cortinillas" del propio centro comercial.

Por lo tanto, crearemos una **categoría** para cada "grupo" de contenido (Cine, Publicidad, Noticias), y dentro de cada categoría especificaremos el tipo de contenido (Restaurantes, Telefonía, etc.). Además, queremos que se emita sobretodo **publicidad** y contenido relevante a la zona en la que está el *Player*. En menor medida, queremos emitir **noticias** y **curiosidades**.

Así tenemos un **ratio** de emisión que podemos definir de esta forma:

- **40% Publicidad**
  - **Categorías**: Publicidad, Relleno
- **40% Contenido relevante a la zona**
  - **Categorías**: Cine, Restaurantes, Telefonía, Moda, Relleno
- **20% Noticias y curiosidades**
  - **Categorías:** Noticias, Curiosidades, Relleno

Teniendo todo esto definido, ahora tenemos que subir el contenido. A medida que lo vamos subiendo, le vamos asignando a **criterios** y **categorías.** Por ejemplo, si subimos un *trailer* de una película, lo asignaremos al criterio **Zona de Ocio** y a la categoría **Cine**, mientras que si

subimos un clip de noticias lo asignaremos a **todas las zonas** y a la categoría **Noticias**. Luego solo queda definir el horario (número o porcentaje de pases o ilimitado), y **el sistema se encargará de generar la *Playlist* para todo el día y distribuir el contenido automáticamente**, respetando todos los parámetros dados.

¡Vayamos a ver el funcionamiento de admira.mobi!

1. Vista General

Cuando iniciemos sesión en www.admira.mobi nos encontraremos con esta pantalla:

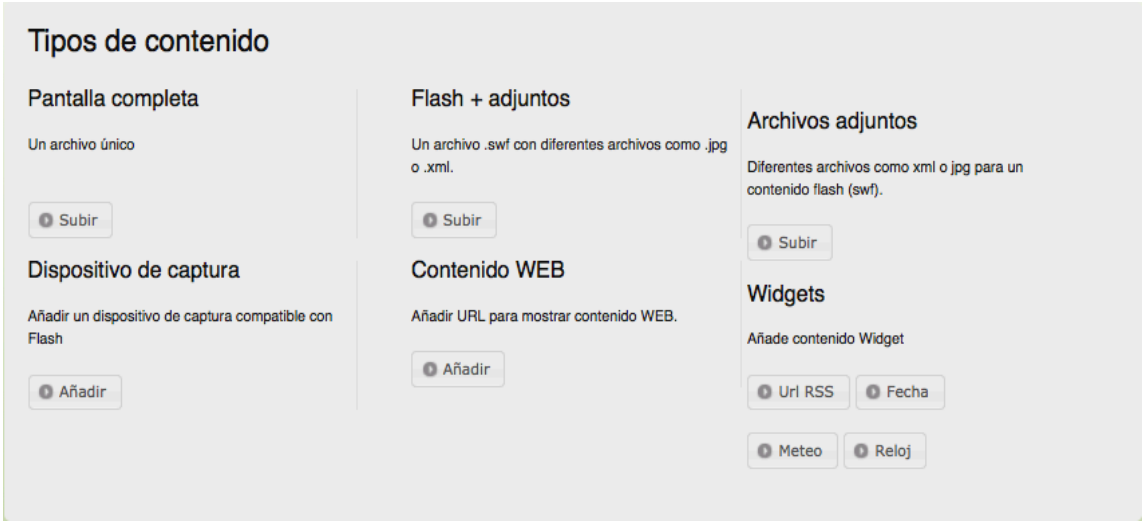
Explicaremos los diferentes elementos en este cuadro resumen

Índice	Nombre	Función
A	Logotipo	"Atajo" a la página inicial (*Home,* la que aparece arriba)
B	Menú de pestañas	Permite al usuario navegar a través de los contenidos que figuran en la Vista General
C	Home	Vista global de todas las especificaciones y funcionalidades de ADmira

2. Contenidos

Haciendo clic en la pestaña **Contenidos** accederemos a este apartado, mediante el cual podremos subir, gestionar e incluso, gracias a la herramienta **Smartcontent**, crear los contenidos de nuestro proyecto.

2.1. Subir



Mediante la opción **Subir** podremos subir archivos al portal o añadir otro tipo de contenidos como **Widgets** o **Contenido Web**.

Pantalla Completa	Permite subir archivos simples (imágenes, Flash, Vídeo) para ser mostrados a pantalla completa.
Flash/HTML + Adjuntos	Permite subir un contenido base (SWF o HTML) más adjuntos (XML, JPG, etc)
Archivos Adjuntos	Permite subir archivos que se asociarán con contenidos de base (SWF o HTML) ya existentes.
Dispositivo de Captura	Permite añadir un dispositivo de captura de vídeo compatible con Flash. El contenido subido desde este dispositivo podrá ser incrustado en plantillas.
Contenido Web	Permite añadir una URL para mostrar contenido Web.
Widgets	Aplicaciones RSS que realizan lecturas diarias de información de otros sitios web (noticias, tiempo, hora, fecha)

2.1.1. Formatos aceptados por el sistema

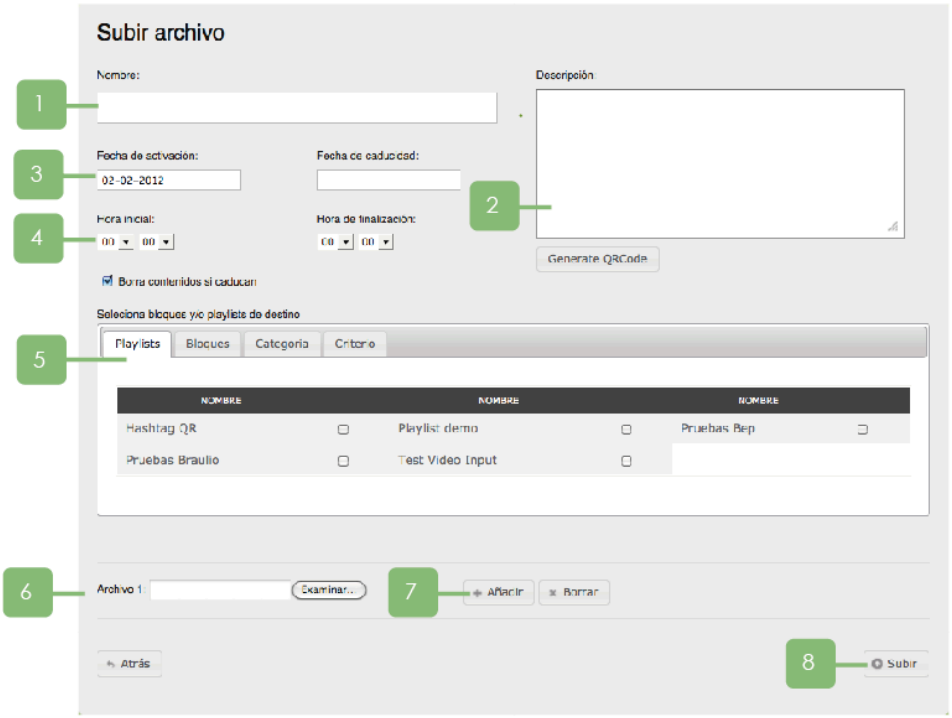
El sistema acepta la **gran mayoría de formatos** de vídeo comunes, con o sin sonido (*mov*, *mp4*, *flv*, *wmv*, *mpg*) y los **formatos de imagen** (*gif*, *jpg,jpeg*, *png*), además de **archivos Flash** (*swf*).

Formatos imagen	Formatos vídeo	Formato Flash	Formato HTML
.gif .jpg .jpeg .png	.mov .mp4 .flv .wmv .mpg .avi	.swf	.html

Codificador automático: El portal de ADmira dispone de un codificador que **optimiza el rendimiento** de los contenidos. En caso de que algún parámetro del contenido no sea adecuado (peso, *codec*, formato...)
el servidor los convertirá automáticamente al formato optimizado para su emisión.

2.1.2. Subir contenido a Pantalla Completa o Flash/HTML con Adjuntos

Cuando subamos un archivo usando las opciones "**Pantalla Completa**" y "**Flash/HTML+Adjuntos**" veremos esta pantalla:



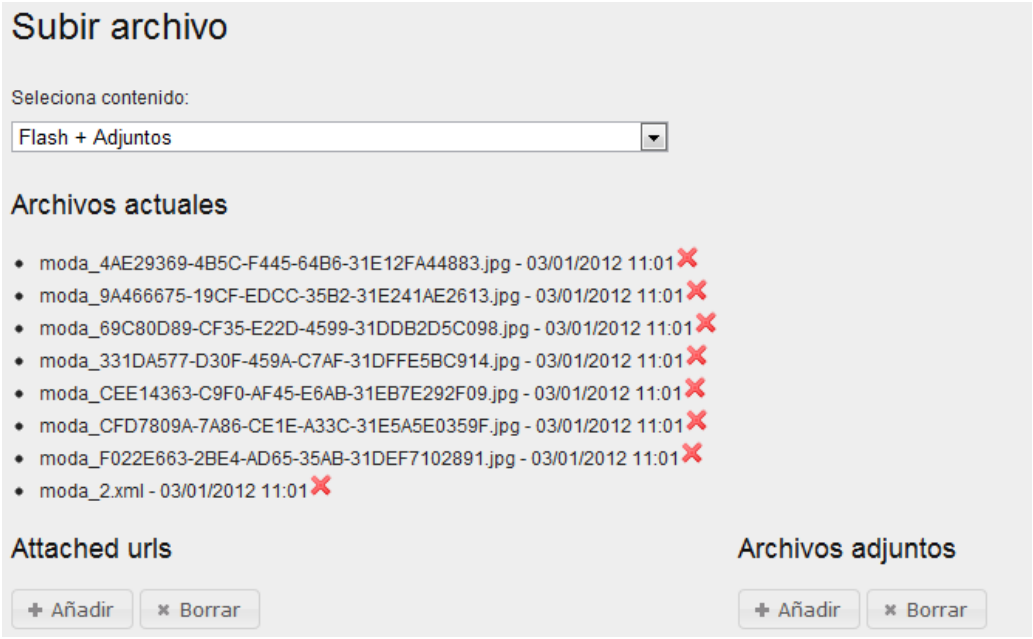
1	Poner un nombre y una descripción al archivo.
2	**Opcional*: Poner pequeña descripción al contenido. También permite generar un código QR, pero ya lo veremos más adelante.
3	Poner fecha de inicio y caducidad al contenido ** por defecto la fecha de inicio es el día actual y no caduca*
4	Poner hora de inicio y hora de finalización al contenido ** por defecto es 00:00 en los dos casos*
5	En la pestaña Playlist, seleccionar las listas de reproducción predefinidas donde debe aparecer el contenido.
	En la pestaña Bloques seleccionar los bloques predefinidos donde hay que colocar el contenido.
	Seguir el mismo proceso de selección para las pestañas de Criterios y Categorías. * Próximamente se incluirá la pestaña de modo de emisión para mejorar la usabilidad
6	Búsqueda del contenido en local
7	Puede hacer una subida múltiple de archivos añadiendo campos de búsqueda.
	** En el caso de "Flash/HTML +Adjuntos" a la derecha habrá una opción para subir los ficheros adjuntos del .swf/.html*
8	Subir el archivo al sistema.

2.1.3. Subir archivos adjuntos para un Flash/HTML

Se puede subir y eliminar **Archivos Adjuntos (.xml, .txt, .jpg, etc.)** para un contenido Flash **de forma independiente al fichero .swf/.html** (es decir, sin necesidad de usar "Flash/HTML + Adjuntos") utilizando la opción "Archivos Adjuntos" siempre que el contenido Flash o HTML **haya sido subido al sistema** con anterioridad. Los archivos se vincularán siempre que el contenido Flash/HTML tenga su referencia (por lo tanto, deben mantener el mismo nombre).

Simplemente hay que elegir el contenido Flash/HTML ya subido al que modificar sus adjuntos.

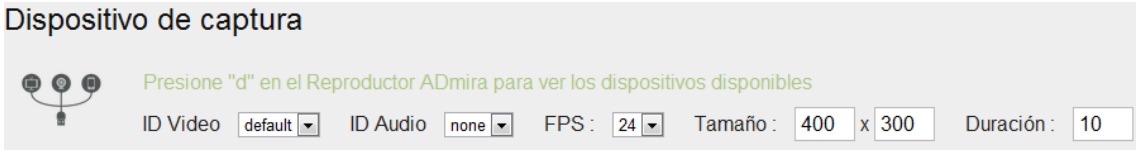
Una vez escogido, veremos esta pantalla:



1	Elegir contenido Flash/HTML existente
2	Lista de archivos adjuntos actuales. ** Haciendo clic en la cruz roja a la derecha de cada elemento se elimina el contenido adjunto*
3	Añadir URLs Adjuntas
4	Añadir Archivos Adjuntos

2.1.4. Dispositivos de Captura

Cuando se añade contenido a través de **Dispositivos de Captura** (cámaras, TDT, TV...) hay que definir varios campos.



Las IDs de Vídeo y Audio se pueden obtener **pulsando D en el *Player*** (mientras está reproduciendo). Al hacerlo, se mostrará una lista con los **dispositivos conectados al *Player*** y sus ID.

Se puede conectar una webcam o **cualquier dispositivo de captura compatible con Flash Player**, permitiendo así capturar contenido de un DVD o una señal de TDT (Mediante la salida de un televisor, desde el que se podrá controlar la emisión, por ejemplo).

Nota

Si se usa una capturadora de vídeo recomendamos el modelo **SVEON stv40.**
http://www.sveon.com/fichaSTV40.html
**Se recomienda utilizar este tipo de contenido con la funcionalidad de plantillas*

2.1.5. Contenido Web

En la subida de un **Contenido WEB** hay que especificar la URL y la duración del contenido.

La página web se mostrará de la misma forma que si se accediera a través de un navegador, pero a pantalla completa (esto es, sin las barras de dirección, menú ni herramientas).

2.1.6. Widget

Actualmente hay **cuatro tipos** de contenido Widget.

- **RSS:** Reproduce un ***Feed* RSS** dada su URL.
- **Reloj:** Muestra la hora actual a pantalla completa.
- **Fecha:** Muestra la fecha actual a pantalla completa.
- **Meteo:** Muestra información meteorológica de la ciudad especificada.

2.2. Contenidos

En este apartado gestionaremos los contenidos subidos al Portal, que se muestran en forma de lista.

2.2.1. Propiedades de los Contenidos

Cada elemento de la lista de contenidos, junto a su *preview*, se presenta de esta forma:

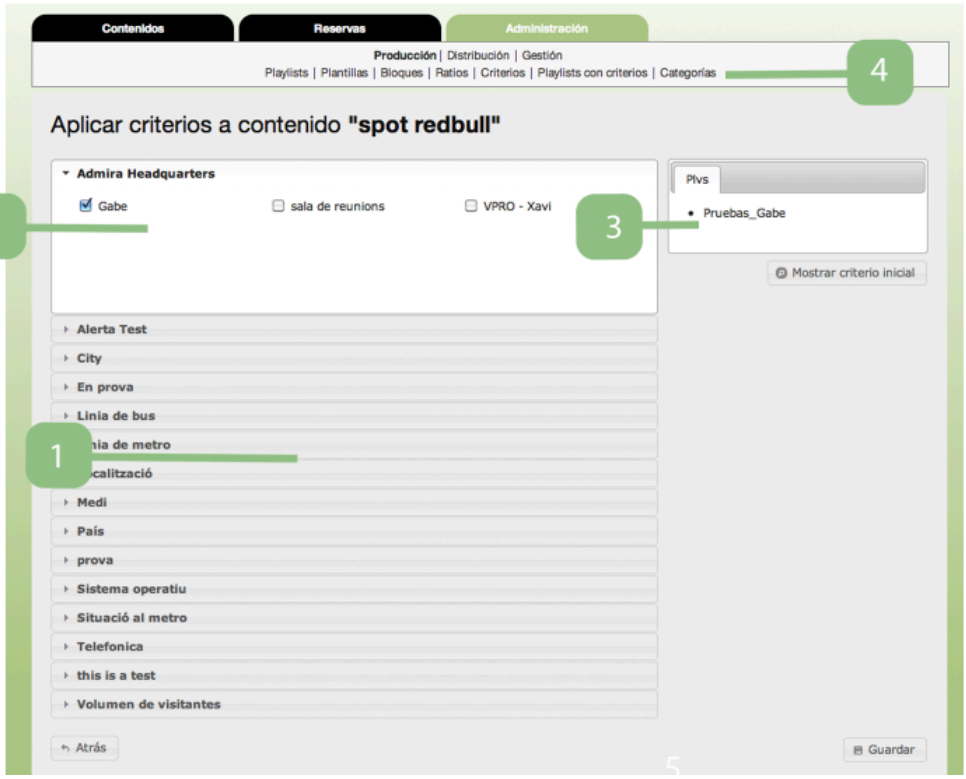
Índice	Función	Descripción
A	Título	Muestra el título del Contenido
B	Aviso	Indica que el contenido no dispone de **Criterios** o **Categorías** (sólo son necesarios en el modo avanzado).
C	Duración	Indica el tiempo de duración del contenido. Las imágenes estáticas (jpg, png...) por defecto tienen una duración de 10 segundos (configurables).
	Activación y Caducidad	Período de tiempo en el que el contenido estará disponible para ser emitido. Por defecto, el inicio se activa en el momento de subida y la caducidad es ilimitada. ** Los contenidos caducados son eliminados por defecto*
	Subida	Fecha y hora en la que se subió el contenido al sistema
	Autor	Usuario que realizó la subida del contenido
D	Comparte	Muestra la URL para poder compartir el contenido
E	Más información	Muestra la resolución, los horarios y días asignados al contenido.
F	Distribución de Contenidos	Muestra las ***Playlists***, ***Players*** y **Campañas** asociadas al contenido.
G	Editar	Permite editar la información (nombre y descripción) del contenido, y sus datos de activación y caducidad.

Cambiar Estado	Cambia el estado del contenido (*Pendiente*, *Aprobado* o *Cancelado*). Sólo los contenidos "Aprobados" pueden emitirse.
Editar Distribución	Permite cambiar los Criterios y Categorías y la **Distribución del Contenido** (necesario para el modo avanzado)
Emisión	Permite editar los horarios y el modo de emisión del contenido (para el modo avanzado)
Descarga	Permite la descarga del contenido.
Borrar	Elimina el contenido del sistema. *Los contenidos borrados se pueden recuperar desde la página de "contenidos eliminados"

2.2.2. Editar la distribución de contenidos

*Sólo debes modificar la distribución de contenidos si vas a usar el **Modo Avanzado**, en otro caso, no es necesario (el contenido se añade manualmente a la playlist simple)*

Es necesario asignar **criterios** y **categorías** a cualquier contenido que se usará para distribución en **Modo Avanzado**.



1	Dentro del apartado **Estado** situado a la derecha de cada uno de los contenidos, hacer clic en el menú desplegable. (Elemento G en el punto 2.2.1. Propiedades de los Contenidos). A continuación hacer clic en **Editar**

	distribución
2	Aparecerán todos los **Criterios** creados dentro del proyecto. Seleccionar todos los que se quieran aplicar a la emisión de este contenido.
3	Una vez elegidos los Criterios aparecerá la **lista de las pantallas/*Players*** donde se emitirá el contenido (si las pantallas o *Players* tienen asignados un criterio).
4	Revisar la selección de Criterios y repetir los pasos 2 y 3 para las **Categorías**.

Nota

Cuantos más **criterios** tenga asignados un **contenido** más restringida será su emisión. Esto es así porque **sólo emitirán** este contenido los *Players***que cumplan con todos** los criterios asignados al mismo.

2.2.3. Modo de emisión

En el Modo Avanzado es necesario definir un modo de emisión pases por hora, porcentaje de emisión (dentro de su porcentaje de ratio correspondiente) o emisión ilimitada (esta opción, que es la que se asigna **por defecto**, se utiliza normalmente para los "rellenos", contenidos atemporales que llenan los espacios libres en la *playlist* automáticas del Modo Avanzado una vez colocados los contenidos con número de pases)

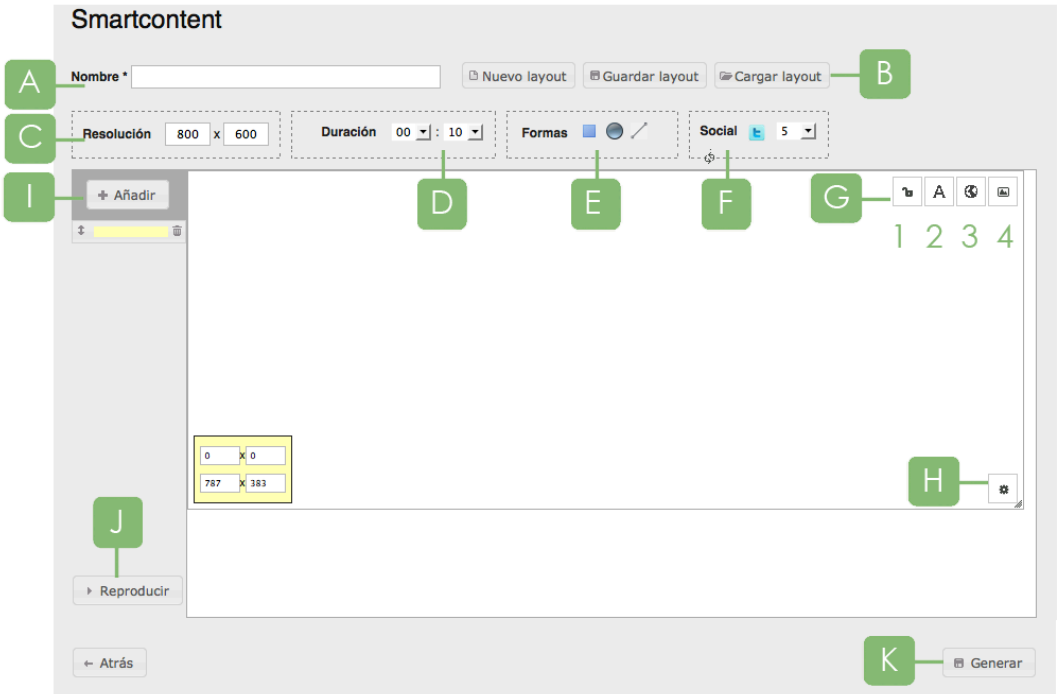
Índice	Función	Descripción
A	Tipo de emisión	Pases por hora - Establece la emisión del contenido a partir de número de pases por hora. Tasa de emisión - Establece la emisión del contenido a partir de un porcentaje. Ilimitado - Reproduce el contenido tantas veces como sea posible (se usa como contenido de relleno)
B	Añadir horario	Añade un horario nuevo para el contenido especificado
C	Horario	Permite establecer los días de la semana en que será emitido el contenido.

Para configurar horarios de emisión de contenidos en el **modo simple**, se deben añadir previamente a una Playlist o bloque y hacer clic en el icono del reloj (24 horas) que aparece al lado de la vista previa del contenido.

En el caso en que el contenido esté dentro de un bloque se le puede definir pases por hora al bloque (dentro de una playlist) pero no a cada contenido.

2.3. Smartcontent

Smartcontent es una herramienta de **creación de contenidos online** con la que podrás crear tanto **composiciones estáticas** como **dinámicas**.



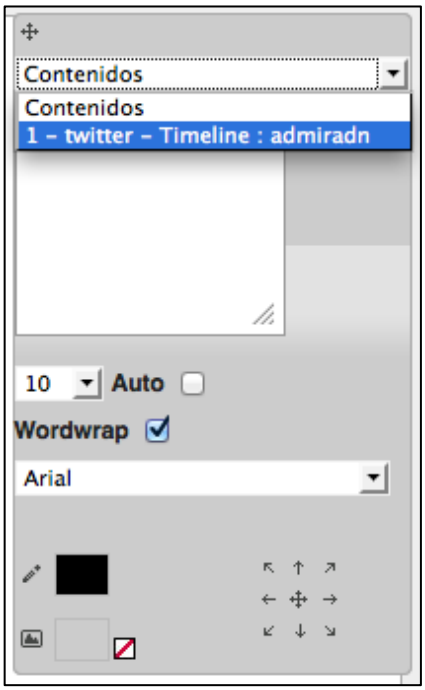
A	Nombre	Título que tendrá el contenido cuando se genere
B	Acciones	Nuevo, guardar disposición, cargar disposición
C	Resolución (en píxeles)	Es muy importante que la resolución del espacio de trabajo sea la misma que la pantalla de destino donde se va a emitir el contenido. Si no es así, podrían haber pérdidas de calidad o deformación de la imagen.
D	Duración	Duración del Smartcontent
E	Formas	Panel de las formas predeterminadas disponibles (*rectángulo*, *círculo*, *línea*). Las formas se añaden al clicar su icono
F	Social	Permite añadir un perfil de Twitter para poder incluir los *tweets* como texto.
G	1	Permisos de edición de capa a otros usuarios del proyecto *El candado tiene tres posiciones:* *1. Permiso de edición total (Candado abierto)* *2. Edición del contenido de la capa, pero no de la posición (Candado Cerrado)* *3. Ningún permiso (Maletín)*
	2	Insertar texto dentro de la capa
	3	Insertar imagen desde URL
	4	Insertar imagen desde contenidos de imagen subidos al portal
H	Efectos	Configurar efectos de animación de la capa
I	Añadir	Añadir objeto. Esta objeto puede ser imagen o texto y se crea en una nueva capa.
J	Reproducir	Vista previa de cómo se van a comportar los efectos de capa
K	Generar	Paso final para disponer del contenido para su emisión **El formato del contenido generado es **html***

Una vez generado el contenido Smartcontent, aparecerá en la **Lista de Contenidos** listo para ser añadido a una *playlist* simple o distribuido por modo avanzado.

Cómo añadir un Tweet

1	Hacer clic en el icono de Twitter en “Social”
2	Elegir tipo de *tweet* resultado de la búsqueda (*tweets* de un usuario o sobre un *topic*)
3	Introducir término de búsqueda (nombre de usuario o tema dependiendo de lo elegido en el punto 2)
4	Limitar número de *tweets* del resultado de la búsqueda, elegir si incluir *retweets* y/o respuestas.

5	Confirmar (hacer clic en “Añadir”)
6	Añadir una capa de texto
7	En el desplegable superior, elegir “Twitter – *tipo de resultado* – *término de búsqueda*”.



2.4. Contenidos eliminados

El sistema garantiza que el contenido eliminado se mantenga en el servidor durante un año para poder ser descargado y recuperado.

3. Reservas (modo avanzado)

La herramienta de reservas permite **distribuir los contenidos** a los *Players* del circuito mediante la **creación de campañas publicitarias** (en cuatro sencillos pasos).

De esta forma, **no es necesario asignar criterios de distribución y categorías los contenidos,** sino que al añadir uno o varios contenidos a una reserva éstos tomarán la información definida para la campaña.

3.1. Reservas

Cuando entremos en **Reservas**, veremos la **Lista de Campañas** disponibles.

Para crear una nueva campaña, hay que hacer clic en **Crear**.

- Introducir la **información básica** de la campaña: nombre, descripción, fecha de inicio y fin y estado de la campaña (confirmada o no).
- Después habrá que definir los **criterios de distribución** y la **categoría de los contenidos de la campaña** (el sistema muestra el listado de *players* que cumplen con los criterios seleccionados)
- A continuación hay que definir los **días y horarios** de emisión de la campaña **y añadir el contenido**
- Finalmente, hay que **confirmar las fechas** de inicio y fin seleccionadas para la campaña. Se puede comprobar la disponibilidad de espacio mes a mes.

3.2. Calendario

La herramienta de calendario permite al usuario tener una visión global de la campañas creadas y de sus fechas de emisión. También se puede visualizar el calendario por categorías de contenido (código de color).

4. Administración

4.1. Producción

4.1.1. Playlists simples

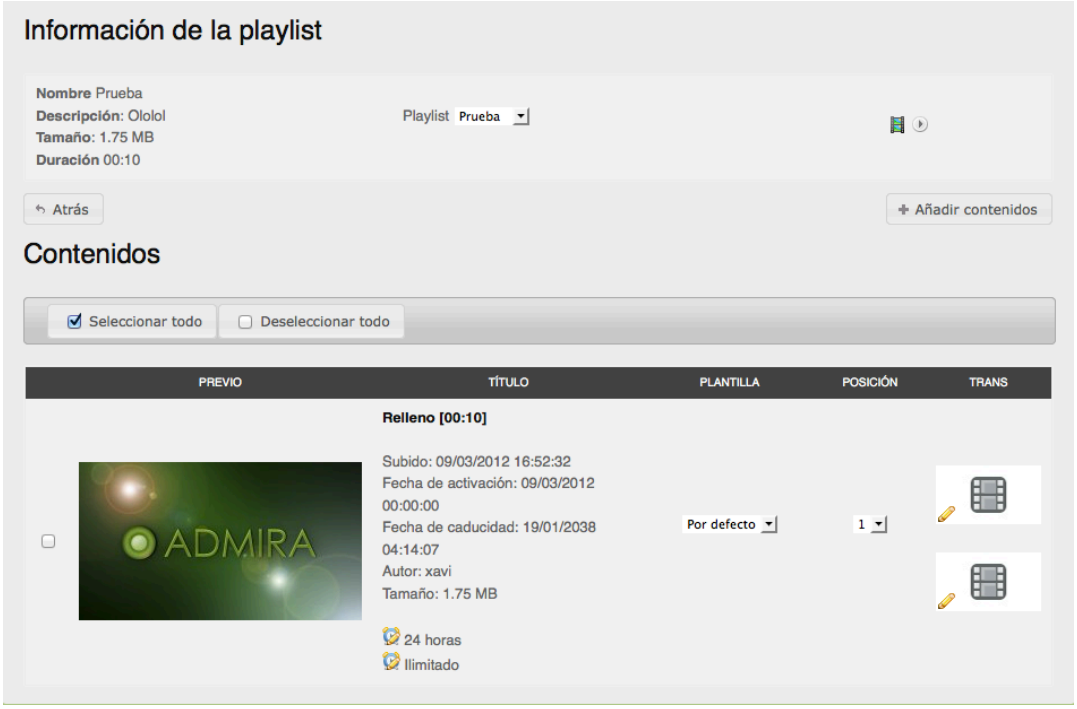
Mediante este apartado (**Administración > Producción > Playlist**), crearemos y gestionaremos las Playlist en **Modo Simple**, y las asignaremos a los *Players* que estén configurados para ello (por defecto lo están).

Índice	Función	Descripción
A	Título Descripción Contenidos	Muestra el título de la *Playlist*, su descripción y el número de contenidos que tiene. Hacer clic en el nombre o en la descripción permite modificar esos campos.
B	Modificar	**Vista previa** del contenido de la *Playlist* **Editar** la *Playlist* **Duplicar** la *Playlist* **Eliminar** la *Playlist*
C	Asignar/Crear Playlist	Permite asignar *Playlists* a *Players* y crear nuevas *Playlists*.

***Nota**

Haciendo clic en **Editar** se pueden añadir contenidos (que ya estén subidos previamente), cambiar la posición de los diferentes contenidos y/o bloques y borrar o duplicar contenidos.

Cuando **creemos** una *Playlist*, deberemos introducir un nombre y una descripción, volver al listado de *Playlists* y añadir contenido *haciendo clic* el icono **Editar.**



1	Añadir contenido	Abre una ventana para seleccionar **contenido** subido al portal o **bloques** de contenido y **añadirlo** a la *Playlist*
2	Seleccionar plantilla	Selecciona una **plantilla** existente (Ver 5.1.2. Plantillas) (*Opcional*)
3	Posición	Selecciona la **posición** que ocupará el contenido en la *Playlist*
4	Contenido de transición	Selecciona **contenido de transición** para la entrada (arriba) y/o para la salida (abajo) (*Opcional*)

4.1.2. Bloques (para playlists simples)

Un bloque es un contenedor de **contenidos**. Los Bloques permiten **agrupar** y **organizar** el contenido subido al sistema. Los **bloques se pueden añadir a una *Playlist*** como si se trataran de un contenido normal, por lo permiten crear "*playlists* dentro de *playlists*" o playlists "anidadas".

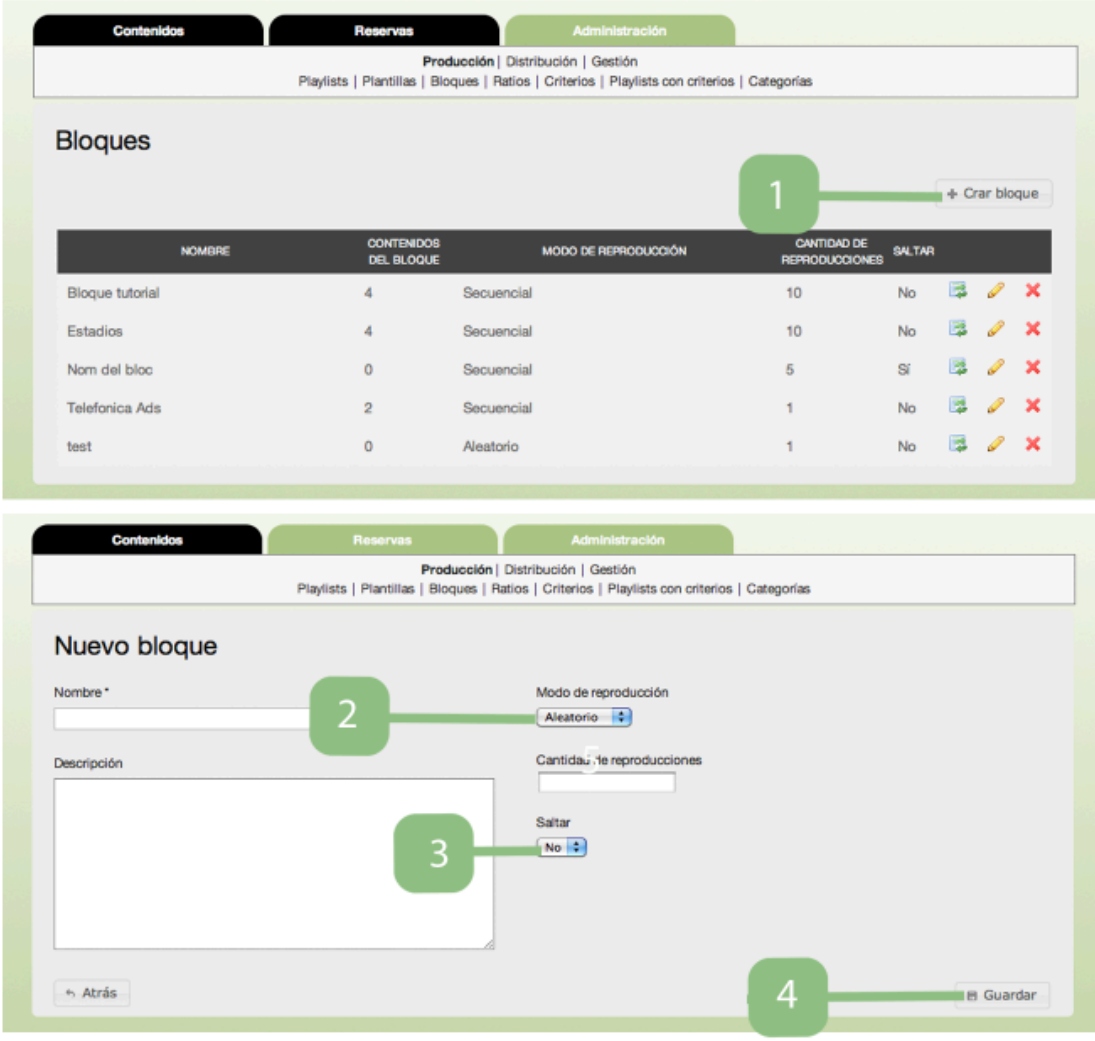
***Nota**

La columna **Cantidad de Reproducciones** informa del número de contenidos del bloque que se van a reproducir cada vez que el *loop* pase por la posición que ocupa el bloque(si el número de reproducciones asignado es mayor que el número de contenidos que hay dentro del Bloque, el contenido será repetido hasta alcanzar el número de reproducciones)

Saltar determina la acción a efectuar por el player en caso de que un contenido no sea reproducible o no esté descargado en local. Si está en "Sí", el sistema saltará la posición que ocupa este contenido. Si está en "No" el sistema emitirá en su posición el siguiente contenido.

En el **Modo de Reproducción** se puede definir si se quiere que los contenidos dentro del bloque se emitan de forma **secuencial** o **aleatoria**.

Crear un bloque



1	Clic **Crear Bloque.** Poner un **Nombre**, una **Descripción** (opcional) para el nuevo bloque.
2	Seleccionar el Modo de Reproducción y el número total de reproducciones deseadas.
3	Activar o no la opción de **Saltar** posición
4	Guardar el Bloque

4.1.3. Categorías (modo avanzado)

Las Categorías permiten crear una **lista de *tags*** para **definir las diferentes tipologías de contenido** (Ej. Información, Publicidad). Estas categorías se deberán vincular a porcentajes de emisión predefinidos (Ratios)

Crear una nueva categoría

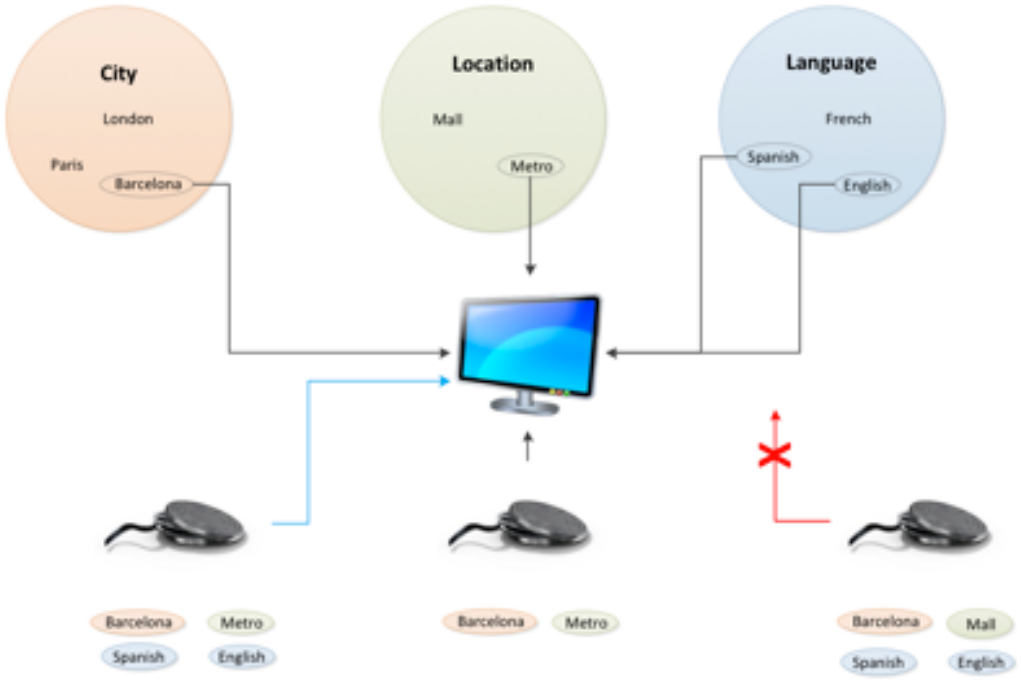
1	Clic **Crear.** Introducir un nombre y una descripción (opcional)
2	Clic **Guardar** para volver a la página de Categorías
3	**Añadir *tag*** a la categoría **Eliminar *tag*** de la categoría **Editar** categoría **Eliminar** categoría

Nota

Las categorías se usan principalmente para determinar los **porcentajes de emisión** mediante **Ratios**. Cada porcentaje de un **Ratio** deberá tener asignada al menos una categoría. Las categorías también se usan para **clasificar** los contenidos, el sistema generará la *playlist* automática separando contenidos que pertenezcan a la misma categoría (no se emitirán de forma consecutiva)

4.1.4. Criterios (modo avanzado)

En este apartado se pueden crear una **lista de criterios** según las características del circuito. Estos criterios de distribución estarán definidos por las etiquetas o *tags* (al menos una por criterio) que se introduzcan en el sistema.



En este ejemplo tenemos tres criterios: **Ciudad**, **Localización** e **Idioma**. Cada criterio puede tomar varios valores (*tags*), según los cuales se hará la distribución:

- **Ciudad**: Londres, París, Barcelona
- **Localización**: Metro, Centro Comercial
- **Idioma**: Español, Francés, Inglés

***Nota**

Es recomendable crear un criterio "**General**" cuya etiqueta sea "**Todos los players**". Este criterio puede ser usado para distribuir el contenido a todos los *players* del circuito.

Índice	Función	Descripción
A	Nombre/Descripción	Muestra el nombre de la *playlist* y su descripción
B	Crear Criterio	Permite crear un **nuevo Criterio**
C	Iconos	Para **añadir** un ***tag*** a un criterio **Eliminar *tag*** del criterio **Editar** criterio **Eliminar** criterio
D	Tag	Muestra la lista de *tags* del Criterio

***Nota**

Los **Criterios** se usan para la generación automática de *Playlists* (ver Playlists con Criterios). Los criterios se aplican tanto a los contenidos o campañas como a los players del circuito.

Los *tags* de criterios (al menos uno) seleccionados para un contenido determinan a qué player/s les corresponde emitir el contenido

Crear un nuevo criterio

1	**Crear Criterio**. Poner el nombre y la descripción (opcional) para el nuevo Criterio.
2	**Añadir tag al Criterio**. Para añadir y nombrar los tags del Criterio.
3	**Guardar**. Guarda los cambios

4.1.5. Ratios

El sistema permite determinar **ratios de emisión** o porcentajes de cuota de pantalla **para diferentes categorías de contenidos**.

Cada ratio puede tener un número variable de *tags* o porcentajes que deben sumar un 100% total. Para definir los *tags* de cada ratio hay que hacer clic a "añadir porcentaje al ratio", poner un nombre a cada *tag* con su porcentaje. Por defecto este porcentaje será "no variable", es decir, se mantendrá fijo. Ejemplo: 60% información / 40% publicidad.

Si se selecciona un porcentaje como variable, este cederá o tomará espacio de los demás en caso de que haya baja ocupación o sobreocupación en la *playlist*.

Desde el apartado de ratios se puede **asignar categorías de contenidos** que **pertenecen a cada porcentaje**, editar y eliminar los ratios añadidos al sistema.

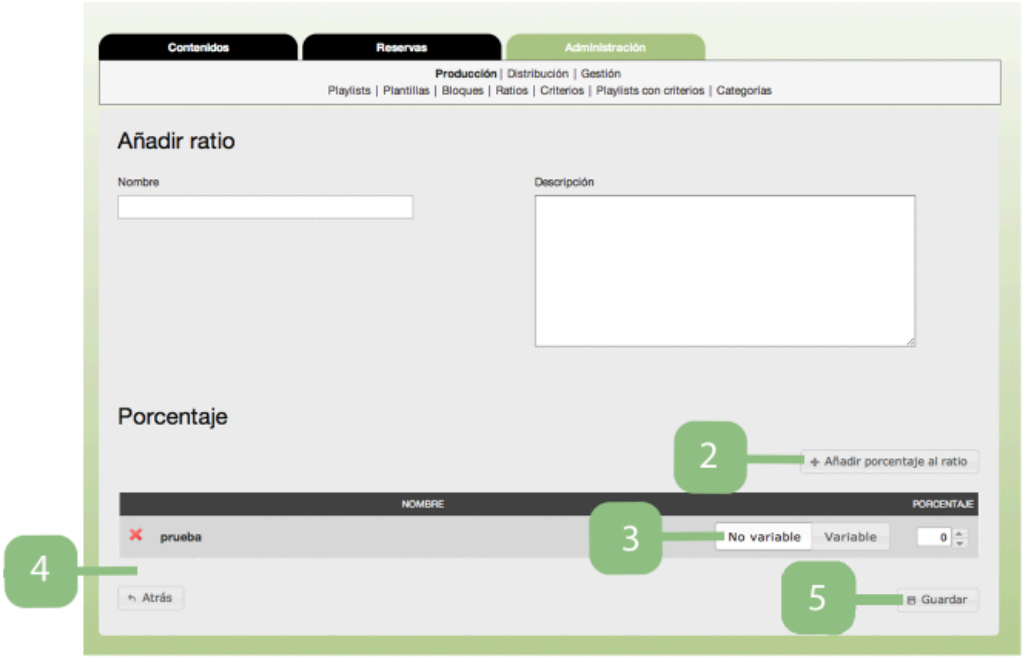
Nota

Los Ratios se aplican a cada PC desde la sección de Inventario (tras asignar los Criterios) o desde la página de Playlists con criterios (icono de pieza de puzzle)

Recomendamos a los usuarios crear un Ratio "general" para todos los *Players*, el cual esté dividido en dos grupos de porcentajes variables: por ejemplo 50% Publicidad / 50% Información. De esta manera el sistema ajustará automáticamente el contenido en función del tiempo libre que quede.

El sistema precisa de contenidos de relleno (modo de emisión ilimitado) para generar una playlists automática.

Crear un nuevo ratio



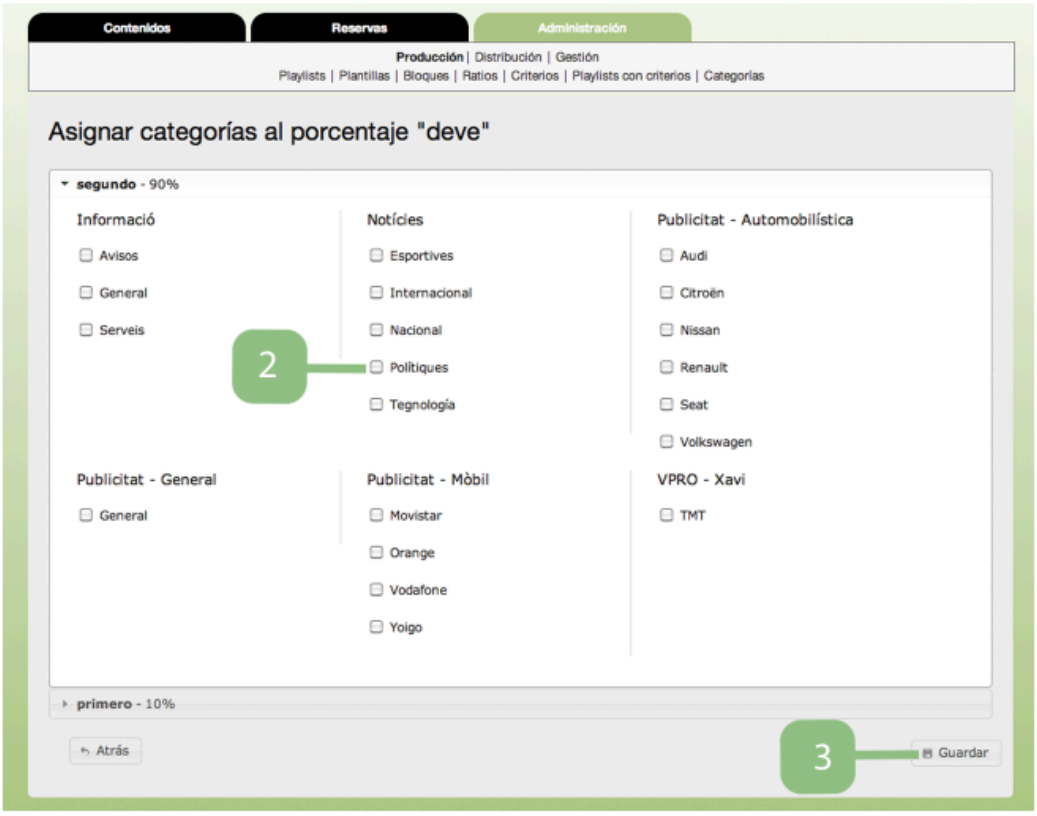
1	Clic **Añadir Ratio.** Introducir nombre y una descripción (opcional).
2	Clic **Añadir Porcentaje.** Introducir un nombre para el Porcentaje y hacer clic en **Añadir**.
3	Indicar si se desea el Porcentaje variable y el valor del porcentaje.
4	Repetir los pasos 2 y 3 para añadir más porcentajes.
5	Una vez finalizado el proceso hacer clic en el botón **Guardar**.

Nota

Un Ratio **No variable** llenará cualquier tiempo extra con **contenido de relleno** o bien, en caso que no haya contenido de relleno, con el contenido con pases. El Ratio **No variable** no emitirá los contenidos que ocupen más tiempo que el del porcentaje asignado.

Un Ratio **Variable** reasignará cualquier tiempo inutilizado dividiéndolo de forma equitativa entre todos los Ratios. Un Ratio **Variable** también toma tiempo sobrante a los otros Ratios si necesita más tiempo del que se le ha asignado para emitir el contenido.

Aplicar categorías a ratios



1	Hacer clic en el icono del sobre
2	Marcar las categorías que se deseen aplicar a cada uno de los Ratios
3	Una vez seleccionadas las categorías hacer clic en **Guardar**

4.1.6. Playlists con criterios

En este apartado podremos visualizar las ***Playlists* generadas automáticamente** en el Modo Avanzado, y los *Players* que las están reproduciendo.

Índice	Función	Descripción
A	Nombre del Player	Muestra el nombre del *Player* que tiene una *Playlist* en Modo Avanzado
B	Última Versión del Sistema/Player	Información de la última actualización de la playlist en el sistema y en el player
C	Iconos	Si se muestra este icono indica quela *Playlist* **no es apta para ser distribuida** de forma automática (falta algún parámetro de distribución avanzada o faltan contenidos para generar correctamente la playlist. Información del **ratio utilizado** **Muestra** la ***Playlist*** para este *Player* para un día concreto(especificando la hora de reproducción de cada contenido) **Muestra** el **Contenido** que cumple con los criterios de distribución de este *Player.* **Muestra** y **permite editar** las criterios asignados a este *Player*. **Define una plantilla** para las categorías de contenido

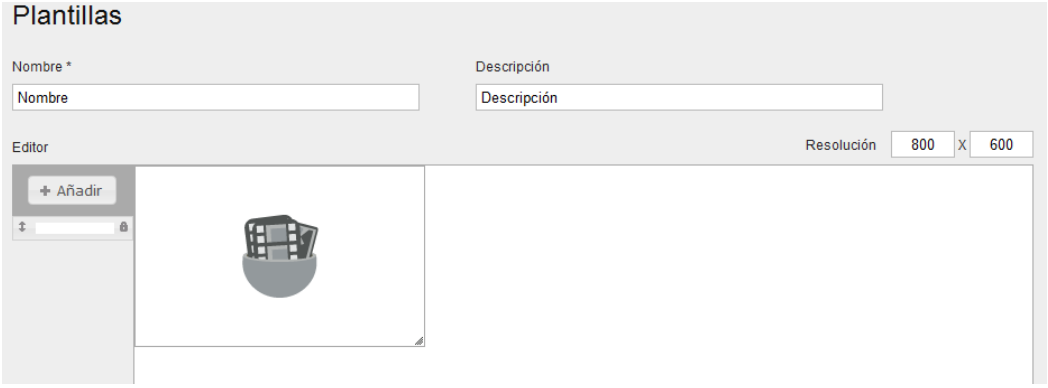
4.1.7. Plantillas

Con la herramienta de **plantillas** se pueden crear *layouts* o composiciones gráficas, dentro de las cuales se mostrará el contenido. El funcionamiento es parecido al de SmartContent, aunque en lugar de generar un contenido se crea una plantilla que se aplica a un contenido principal ya existente en el sistema.

Se pueden utilizar los *widgets* proporcionados por el sistema (rss, meteo, etc) con la herramienta de plantillas.

Índice	Función	Descripción
A	Nombre y descripción	Muestra el nombre y la descripción de la plantilla
B	Nº Contenidos	Número de contenidos que forman la plantilla (contando el contenido que se incrusta en ésta)
C	Resolución	Resolución de la plantilla (en píxeles)
D	Iconos	**Editar** la plantilla **Desasignar** la plantilla de dónde esté aplicada **Eliminar** la plantilla Asignar **categorías** a la plantilla (Modo Avanzado)

Crear una plantilla

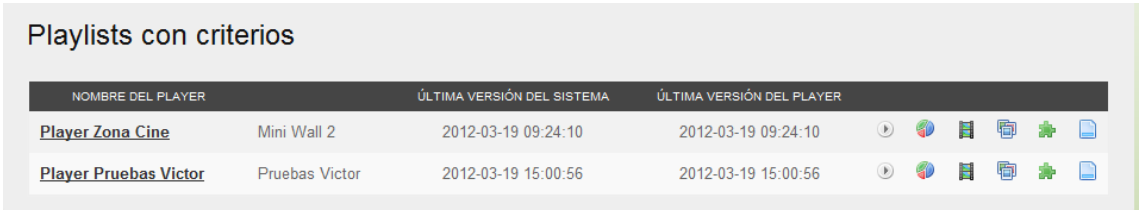


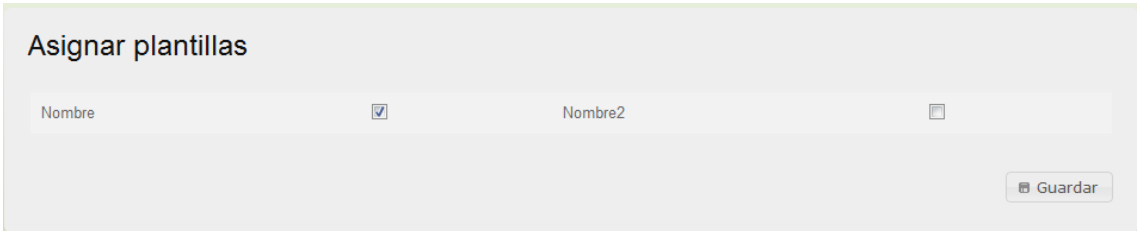
1	Añadir contenido	Abre una ventana para seleccionar **contenido** subido al portal y **añadirlo** a la **plantilla**
2	Capas	Selecciona una **capa de contenido**
3	Contenido	Determina la **posición** y el **tamaño** que tendrá el contenido cuando se muestre dentro de la plantilla
4	Resolución	Determina la **resolución de la plantilla**. Para unos resultados óptimos, debería ser la misma que la de la pantalla donde se vaya a reproducir.

Aplicar plantillas en Modo Simple

Ir a la pantalla de edición de *Playlists*, en cada contenido hay un apartado de "Plantilla" que contiene un desplegable (A). Abrirlo y elegir la plantilla.

Aplicar plantillas en Modo Avanzado





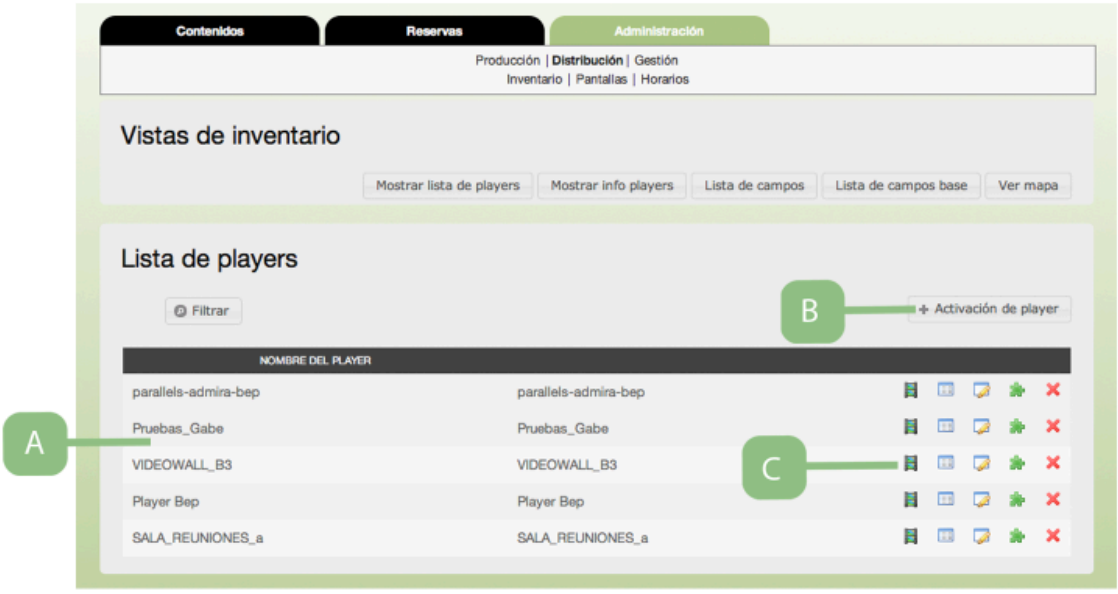
1	En **Plantillas**, seleccionar el **icono del sobre** de la plantilla que se quiera usar
2	Selecciona las **categorías de contenido** para las que quieres que se aplique la plantilla
3	Guardar la selección
4	En **Playlists con Criterios**, seleccionar el **icono de la hoja**
5	Elige las **plantillas a usar**. El sistema asignará la plantilla a los contenidos que cumplan con las categorías definidas.
6	Guarda la selección

En el Modo Avanzado, los contenidos que tengan la **misma categoría** compartirán la **misma plantilla**, mientras que en el Modo Simple cada contenido puede tener una plantilla diferente.

4.2. Distribución

4.2.1. Inventario

Esta sección muestra información sobre todos los *Players* registrados en el proyecto.



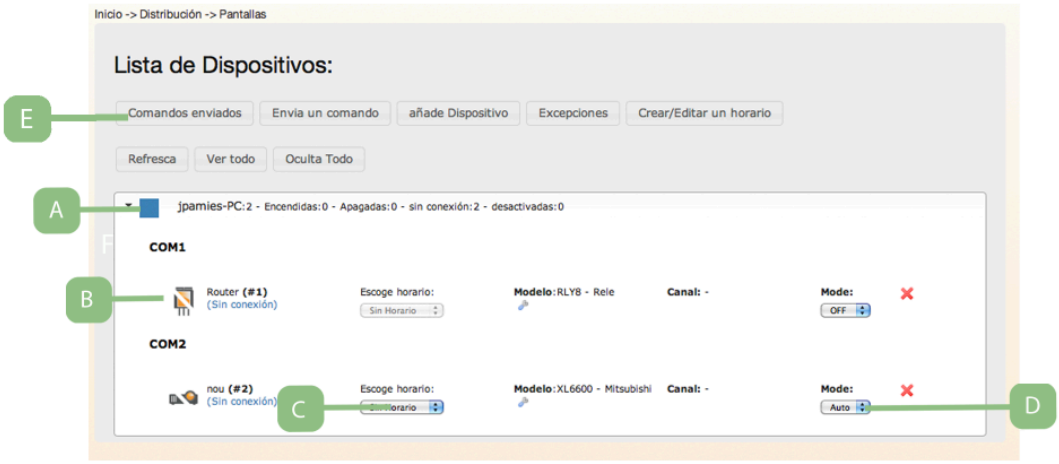
Índice	Función	Descripción
A	Nombre/Descripción	El nombre y la descripción del *Player*
B	Activar Player	**Añade un nuevo *Player*** mediante una clave de activación.
C	Iconos	Ver las ***Playlists* asociadas** con el *Player*. Muestra las **características detalladas** del *Player*. Muestra la **configuración detallada** del *Player*. **Editar criterios** y **categorías** para el *Player*

***Nota**

Para **cambiar el Modo de *Playlist*** del *Player* de Modo Simple a Modo Avanzado (o viceversa), ir a **Configuración** del Player y hacer clic en el botón **Editar**, situado en la esquina inferior derecha. En esta pantalla se edita la información básica del *Player*, incluyendo el **Modo de Playlist,** puede ser cambiado de "Simple" a "Automático" (avanzado)

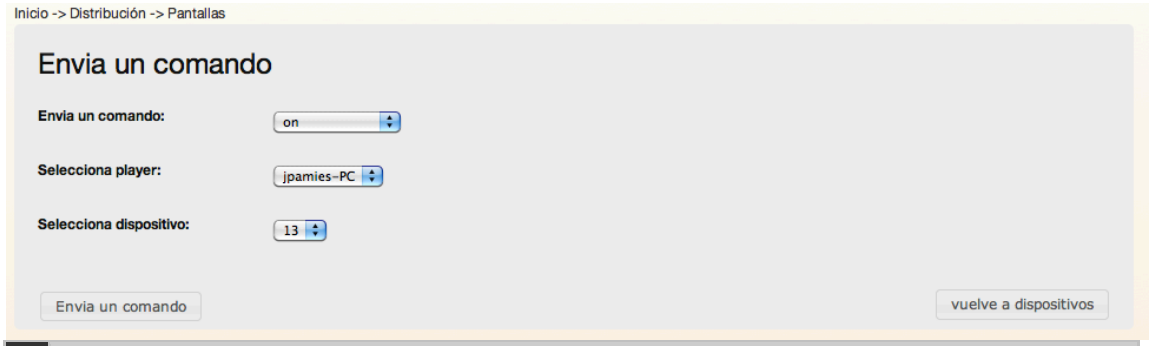
4.2.2. Pantallas

Esta sección permite controlar cada dispositivo (pantalla, proyector o relé) conectado al *Player* a través de un **conector RS-232** de forma individual y remota. De esta forma, podemos especificar sus horarios y modos de reproducción.



Índice	Función	Descripción
A	Info del Player	Muestra el nombre del Player, cuantas pantallas tiene asignadas y sus estados actuales.
B	Info de Pantalla	Información detallada de cada pantalla.
C	Ajustes	Un menú que permite controlar el estado de las pantallas. Se pueden configurar para que no tengan horario, para que tengan un horario definido o para que estén siempre apagadas o encendidas.
D	Modo	Muestra el modo de reproducción del contenido que se muestra en la pantalla.
E	Menú	Se pueden ver los comandos enviados, enviar más comandos, añadir dispositivos, crear excepciones y crear/editar un horario.

Enviar un comando

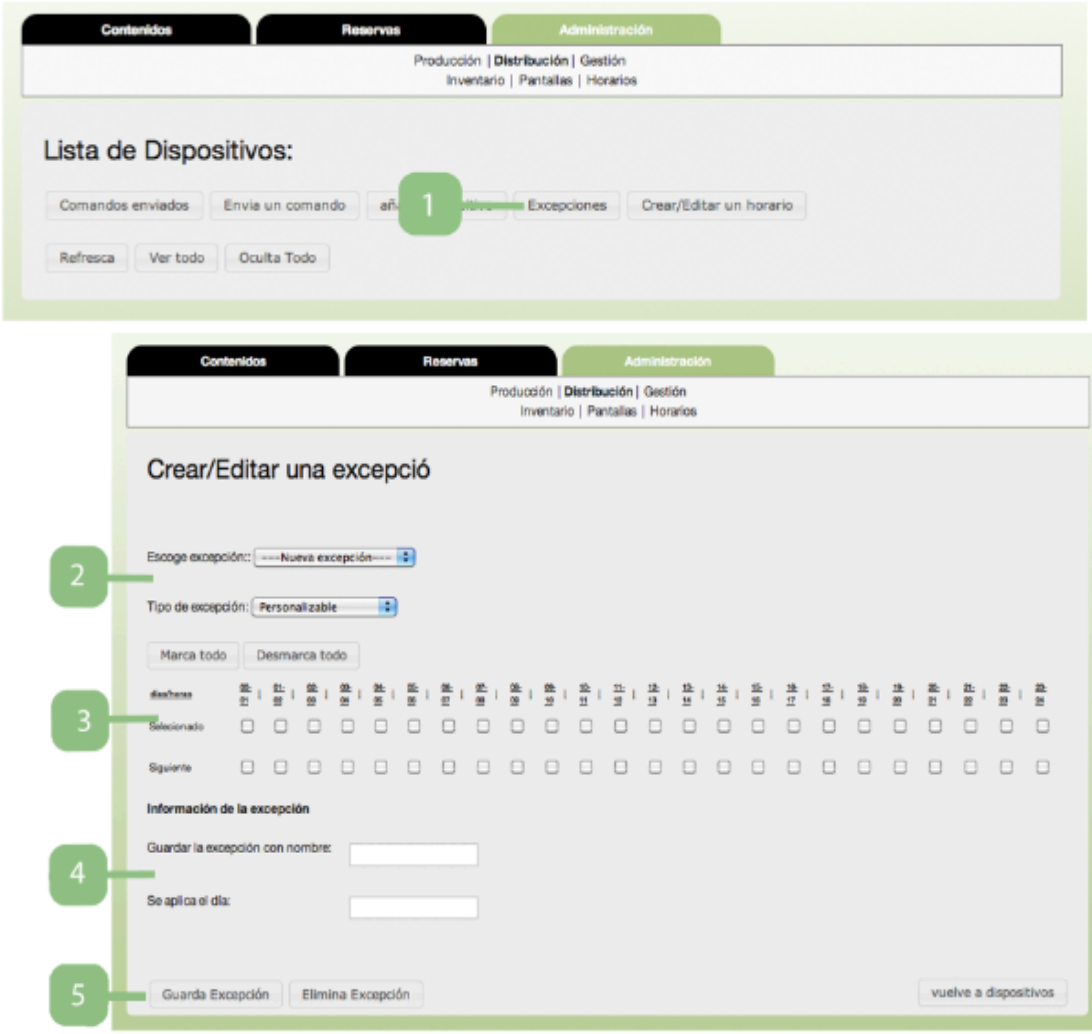


1	Hacer clic en **Envía un Comando**.
2	Seleccionar un comando, un Player y un dispositivo en los menús despegables.
3	Se puede enviar un comando personalizable (Ej. Cambiando el volumen)
4	Hacer clic en **Envía Comando** para finalizar.

Añadir nueva pantalla o dispositivo

1	Clic **Añadir Dispositivo**.
2	Rellenar los campos de Nombre e ID Remota.
3	Seleccionar el Player al que estará conectado.
4	Seleccionar el modelo de Dispositivo y el Puerto COM.
5	Clic **Asociar Dispositivo** para finalizar.

Crear una excepción

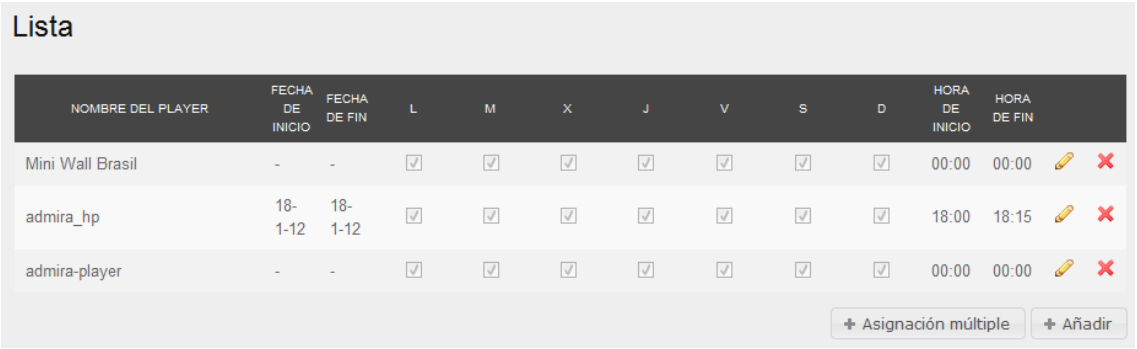


1	Hacer clic en **Crear/Editar una excepción**.
2	En los menús desplegables escoger una nueva excepción o una ya existente y el tipo de excepción.
3	Selecciona las franjas horarias de la tabla (se pueden usar los botones **Marca todo** y **Desmarca todo** para seleccionar todo el rango)
4	Poner un nombre y una fecha.
5	Hacer clic en **Guardar Excepción** para finalizar.

***Nota**

Las excepciones se usan para indicar a un dispositivo que **temporalmente** se tiene que **comportar de forma diferente al horario habitual** que tiene asignado. En el tipo de excepción podemos especificar que el horario sea igual al de otro día de la semana (por ejemplo, que se comporte como el sábado).

4.2.3. Horarios



Crear un horario

1	Hacer clic en **Añadir** en la esquina inferior derecha de la pantalla.
2	En el menú desplegable seleccionar el Player al cual se quiere añadir el nuevo horario y hacer clic en **Aceptar** .
3	Clic en el icono para **editar** el horario. Seleccionar los **días de la semana** y la **hora de inicio y de fin**

***Nota**

Como alternativa se puede usar el botón **Asignación múltiple** para crear y asignar horarios a los *Players*. De esta forma se especifican unas fechas de inicio/fin, y los días de la semana que el *Player* tiene que emitir.

En la parte inferior se seleccionan todos los *Players* donde se quiere implantar este horario.

4.3. Gestión

El apartado de **Gestión** ofrece varias herramientas para monitorizar el estado del proyecto.

4.3.1. Emisión

Permite ver **el estado actual de los *Players*** del proyecto (activo, sin conexión o detenidos), así como una **captura de pantalla**, para comprobar que la reproducción de los contenidos se está realizando correctamente.

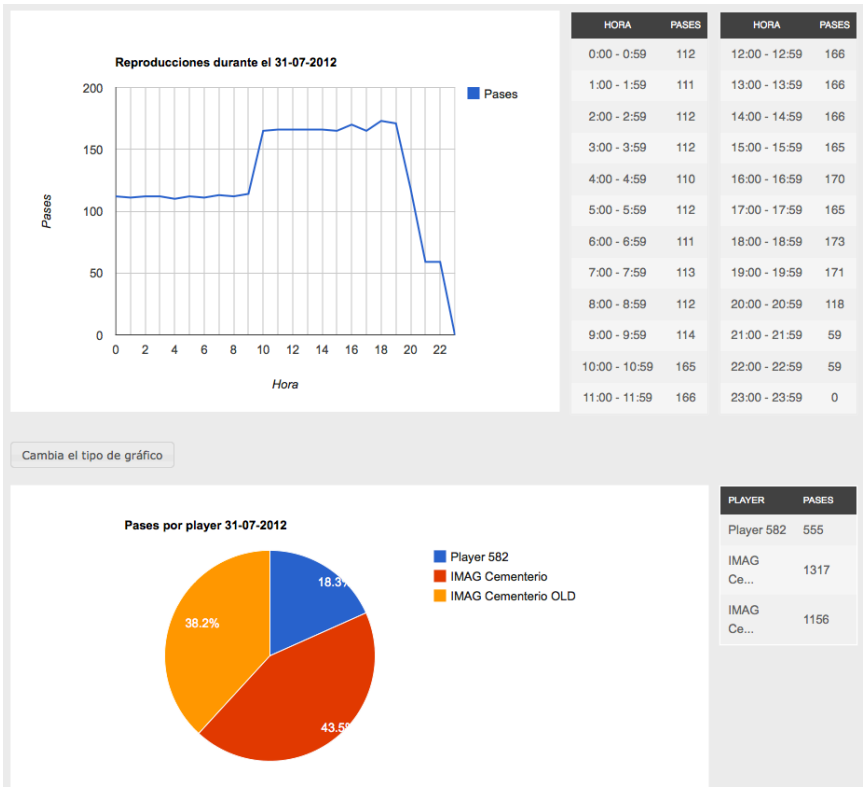
4.3.2. Estadísticas

Muestra varias estadísticas en relación a los contenidos, *players* y campañas.

- **Estadísticas por contenido**: Reproducciones del día, pases por *player*, reproducciones durante el año (desglosado por mes).
- **Estadísticas por Player**: Contenidos reproducidos, campañas reproducidas, línea de tiempo, ancho de banda utilizado, estado del *player*.
- **Estadísticas por campaña:** Igual que en "Estadísticas por contenido" .

Una vez elegido el tipo de estadística podemos cambiar la fecha de la que queremos obtener los datos.

Todas las estadísticas tienen dos representaciones: una tabla en la que poder ver los datos con más detalle y un gráfico que da una idea general.

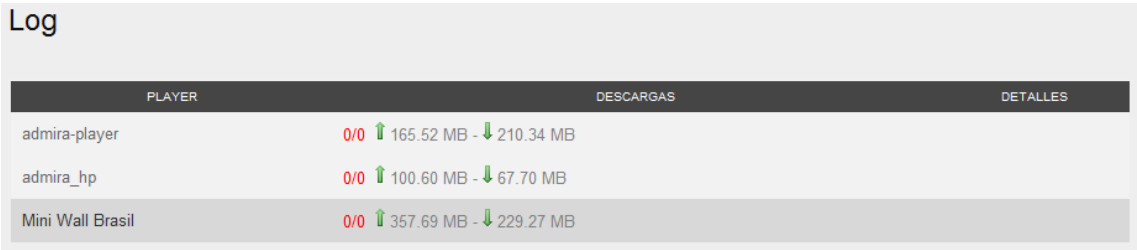


HORA	PASES
0:00 - 0:59	112
1:00 - 1:59	111
2:00 - 2:59	112
3:00 - 3:59	112
4:00 - 4:59	110
5:00 - 5:59	112
6:00 - 6:59	111
7:00 - 7:59	113
8:00 - 8:59	112
9:00 - 9:59	114
10:00 - 10:59	165
11:00 - 11:59	166

HORA	PASES
12:00 - 12:59	166
13:00 - 13:59	166
14:00 - 14:59	166
15:00 - 15:59	165
16:00 - 16:59	170
17:00 - 17:59	165
18:00 - 18:59	173
19:00 - 19:59	171
20:00 - 20:59	118
21:00 - 21:59	59
22:00 - 22:59	59
23:00 - 23:59	0

PLAYER	PASES
Player 582	555
IMAG Ce...	1317
IMAG Ce...	1156

4.3.3. Log



Muestra el volumen de descargas y si hay alguna en curso (barra de estado)

4.3.4. Administración

Permite apagar o reiniciar un *Player* remotamente desde el portal.

Simplemente hay que seleccionar la acción, seleccionar los *Players* de destino y hacer clic en **Enviar**.

4.3.5. Usuarios

Permite **añadir** o **eliminar** usuarios del proyecto y limitar las acciones que éstos pueden hacer (**edición de privilegios de usuario**).

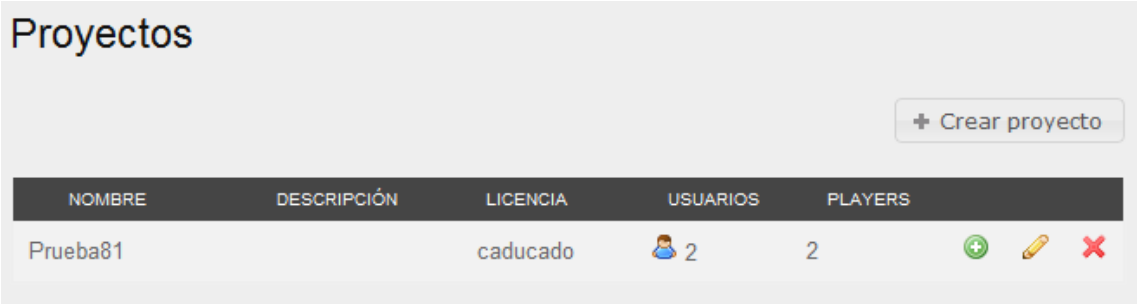
Un Administrador (por defecto, el creador del proyecto) tiene acceso a todos los aspectos del proyecto, puede añadir un nuevo usuario y editar la información básica de éstos (nombre, dirección de correo electrónico, contraseña, etc.), así como **editar los privilegios** y **permisos** de cada uno.

También es posible, mediante la **asignación de criterios y categorías**, limitar las opciones de distribución de contenidos de cada usuario no administrador.

Índice	Función	Descripción
A	Invitar	Invita a un usuario (ya existente en el sistema) al proyecto
B	Añadir Usuario	Crea un nuevo usuario del sistema (introducir nombre, correo electrónico y contraseña) y lo añade al proyecto
C	Usuario	Muestra el *email* del usuario
D	Iconos	**Muestra** y permite **editar** los detalles del usuario, como el nombre, el *email* o la contraseña de acceso al portal. **Edita los privilegios** del usuario, limita las partes del proyecto que puede ver o editar. **Edita los criterios** que el usuario puede asignar. **Edita las categorías** de contenido que el usuario puede subir. **Configura las notificaciones** que llegan a los **Administradores** o al **correo del usuario** cuando un usuario realiza una acción **Edita los permisos** sobre el total o parte de las *Playlist*, Bloques, etc.

4.3.6. Proyectos

Permite ver aspectos como el estado de la licencia, el número de usuarios y el de *Players* de los proyectos creados, así como editarlos y añadir nuevos.



Índice	Función	Descripción
A	Nombre y Descripción	Nombre y descripción del proyecto
B	Estado de la licencia	Muestra el tiempo restante de la licencia o si ha caducado (licencia de pruebas)
C	Usuarios / Players	Muestra el número de Usuarios y Players asignados al proyecto
D	Crear Proyecto	Crea un nuevo proyecto
E	Iconos	Gestiona los usuarios del proyecto (Ver 5.3.5. Usuarios) Edita detalles del proyecto (Nombre, descripción) Elimina el proyecto

4.3.7. Log de Descargas

Muestra los contenidos más recientemente descargados por cada *Player*, con la fecha y hora de la descarga.

4.3.8. Log de Emisión

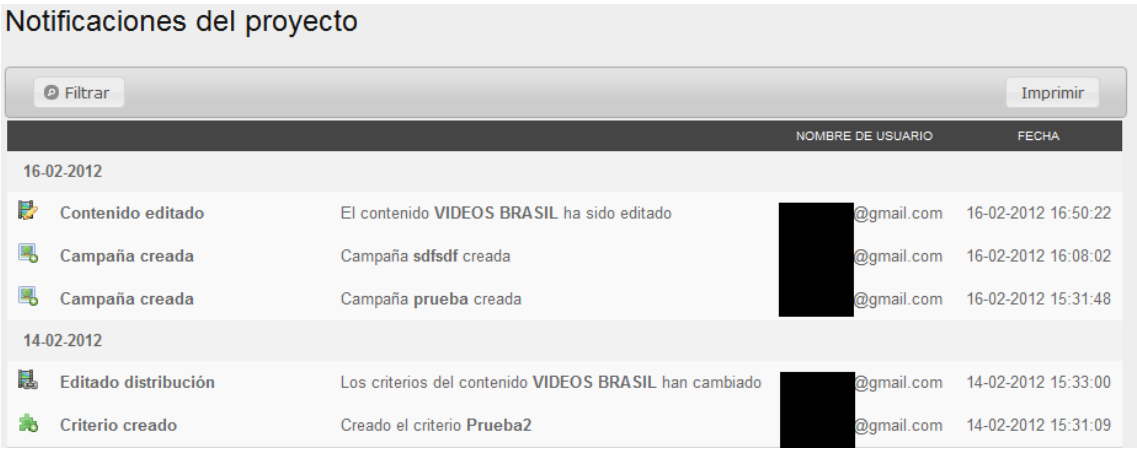
Muestra las últimas emisiones de los *Players*, incluyendo un *screenshot* de los contenidos emitidos.

4.3.9. Estadísticas de tráfico

Muestra los datos de subida y bajada de datos de los *Players*. Igual que en el apartado **Estadísticas**, podemos elegir el período de tiempo y los *Players* sobre los que se obtienen los datos.

4.3.10. Notificaciones

Muestra las últimas acciones realizadas por los usuarios en el proyecto.



Se pueden configurar las notificaciones del sistema para cada Usuario en el apartado **Usuarios**, haciendo clic sobre el icono de notificaciones (icono de la campana).

Aparecerá una lista con los eventos sobre los que el sistema puede enviar notificaciones en caso de ocurrir. Si marcamos la columna con el icono de la campana se enviará una notificación al sistema, mientras que si marcamos el icono del sobre se enviará un *mail* al usuario.